

Lista 2 Linguagem C#

```
// 1º PEDRA, PAPEL E TESOURA (JOKENPÔ)

#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <stdio.h>

int main()
{
    int magic, num;
    srand(time(NULL));
    magic = rand() % 3;
    char sn = 's', sn2 = 'n';

    printf("jokenpô ");
    while (sn == 's' || sn == 'S')
    {
        printf("\n\nentao vamos jogar!!!");

        printf("\n0 sera pedra, 1 o papel e o 2 tesoura");

        printf("\njogue contra a maquina, digite <0/1/2>: ");
        scanf("%i", &num);

        if (num == magic)
            printf("\nEmpate! Ninguem ganhou a maquina jogou %i", magic);
        else if ((num == 0 && magic == 2) || (num == 1 && magic == 0) || (num == 2 && magic == 1))
            printf("\nJogador ganhou a maquina jogou %i", magic);
        else if (num != 1 && num != 0 && num != 2)
            printf("\nopção invalida");
        else
            printf("\nComputador ganhou a maquina jogou %i", magic);

        printf("\nVoce quer jogar divono ? Digite <S/s> para continuar\nou aperte qualquer tecla para sair: ");
        scanf("%s", &sn);
        if (sn != 's' && sn != 'S')
```

```

    {
        printf("\nObrigado por jogar, volte sempre!");
    }
}
return 0;
}

```

Visual Studio Code interface showing the code editor and terminal output.

Code Editor:

```

28      else if (num != 1 && num != 0 && num != 2)

```

Terminal Output:

```

Denne@DESKTOP-P9AB7M2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar
$ cd "e:\Materias 2- Semestre/Luciana - C\Atividades - Simulados\Atividade 02 - Para Entregar"
Denne@DESKTOP-P9AB7M2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar
$ ./"Ex01_Jokenpo.exe"
jokenp|
entao vamos jogar!!!
0 sera pedra, 1 o papel e o 2 tesoura
jogue contra a maquina, digite <0/1/2>: 2

Empate! Ninguém ganhou a máquina jogou 2
Voce quer jogar divono ? Digite <S/s> para continuar
ou aperte qualquer tecla para sair: S

entao vamos jogar!!!
0 sera pedra, 1 o papel e o 2 tesoura
jogue contra a maquina, digite <0/1/2>: 1

Computador ganhou a máquina jogou 2
Voce quer jogar divono ? Digite <S/s> para continuar
ou aperte qualquer tecla para sair:

```

```

// 2º ARMADILHA

#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <stdio.h>
#include <locale.h>

int main()
{
    setlocale(LC_CTYPE, "Portuguese");

    int magic, n1, n2, tent = 0;

    srand(time(NULL));

    magic = (rand() % 100) + 1;
    printf("%i descubra um numero de 1 a 100 digitando\ndo dois
numeros ate chegar no numero correto", magic);

    while (n1 != magic || n2 != magic)
    {
        printf("\n\ndigite o primeiro numero: ");
        scanf("%i", &n1);

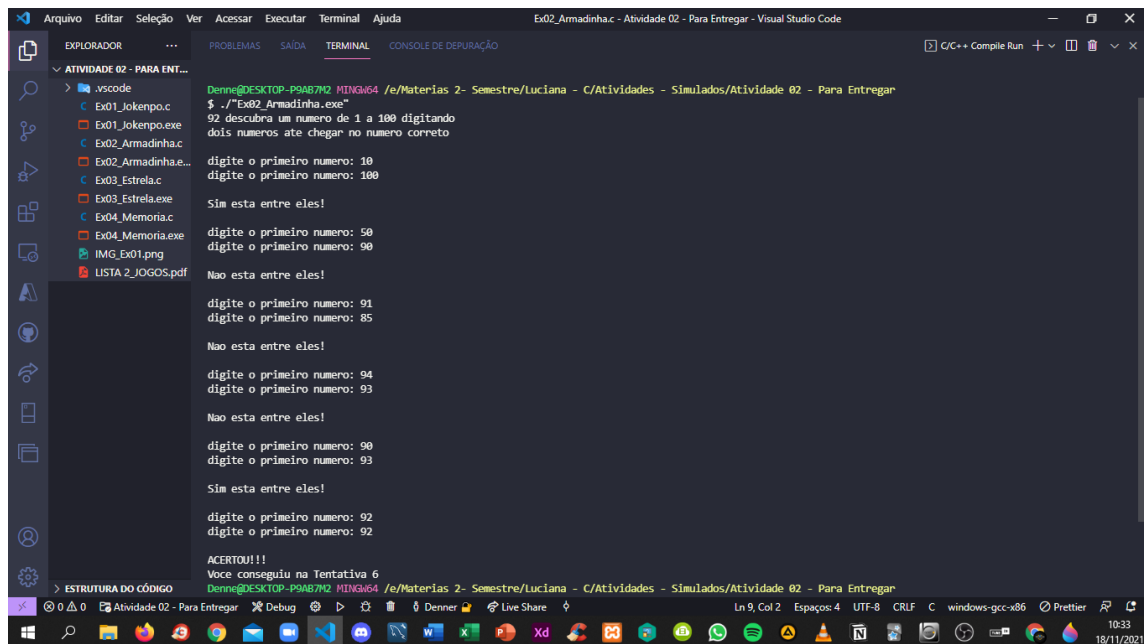
        tent++;

        printf("digite o primeiro numero: ");
        scanf("%i", &n2);
        if (n1 == magic && n2 == magic)
            printf("\nACERTOU!!!\nVoce conseguiu na
Tentativa %i ", tent);

        else if ((n1 <= magic && n2 >= magic) || (n1 >=
magic && n2 <= magic))
            printf("\nSim esta entre eles! ");

        else
            printf("\nNao esta entre eles! ");
    }
    return 0;
}

```



```
Denne@DESKTOP-P9487M2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar
$ ./"Ex02_Armadinha.exe"
92 descubra um numero de 1 a 100 digitando
dois numeros ate chegar no numero correto

digite o primeiro numero: 10
digite o primeiro numero: 100

Sim esta entre eles!

digite o primeiro numero: 50
digite o primeiro numero: 90

Nao esta entre eles!

digite o primeiro numero: 91
digite o primeiro numero: 85

Nao esta entre eles!

digite o primeiro numero: 94
digite o primeiro numero: 93

Nao esta entre eles!

digite o primeiro numero: 90
digite o primeiro numero: 93

Sim esta entre eles!

digite o primeiro numero: 92
digite o primeiro numero: 92

ACERTOU!!!
Voce conseguiu na Tentativa 6
Denne@DESKTOP-P9487M2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar
```

```
// 3º Jogo da Estrela

#include <stdlib.h>
#include <time.h>
#include <stdio.h>

int main(void)
{
    int magico, n1, teste, teste2, tent = 0;
    srand(time(NULL));

    magico = (rand() % 97 + 32);

    printf("%i Bem vindo ao jogo da estrela ", magico);

    while (n1 != magico)
    {
        printf("\nDigite o numero: ");
        scanf("%d", &n1);

        tent++;

        teste = n1 - magico;
        teste2 = magico - n1;

        if (n1 == magico)
            printf("Acertou na Tentativa%i", tent);
        else if ((teste >= 64) || (teste2 >= 64))
            printf("*");

        else if ((teste >= 32) || (teste2 >= 32))
            printf("**");

        else if ((teste >= 16) || (teste2 >= 16))
            printf("***");

        else if ((teste >= 8) || (teste2 >= 8))
            printf("****");

        else if ((teste >= 4) || (teste2 >= 4))
            printf("*****");
    }
}
```

```

        else if ((teste >= 2) || (teste2 >= 2))
            printf("*****");

        else if ((teste >= 1) || (teste2 >= 1))
            printf("*****");
    }

    return 0;
}

```

Arquivo Editar Seleção Ver Acessar Executar Terminal Ajuda Ex03_Estrela.c - Atividade 02 - Para Entregar - Visual Studio Code

EXPLORADOR ... C Ex04_Memoria.c C Ex03_Estrela.c X C Ex02_Armadilha.c C Ex01_Jokenpo.c

ATIVIDADE 02 - PARA ENT... C Ex03_Estrela.c > ...

1 // 3ª Jogo da Estrela

2

PROBLEMAS SAÍDA TERMINAL CONSOLE DE DEPURACÃO

Denne@DESKTOP-P9AB7H2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar

\$ cd "e:\Materias 2- Semestre\Luciana - C\Atividades - Simulados\Atividade 02 - Para Entregar"

Denne@DESKTOP-P9AB7H2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar

\$./"Ex03_Estrela.exe"

34 Bem vindo ao jogo da estrela

Digite o numero: 50

Digite o numero: 20

Digite o numero: 30

Digite o numero: 35

Digite o numero: 39

Digite o numero: 34

Acertou na Tentativa6

Denne@DESKTOP-P9AB7H2 MINGW64 /e/Materias 2- Semestre/Luciana - C/Atividades - Simulados/Atividade 02 - Para Entregar

\$

ESTRUTURA DO CÓDIGO

0 0 0 Atividade 02 - Para Entregar Debug Ln 6, Col 1 Espaços: 4 UTF-8 CRLF C windows-gcc-x86 Prettier 10:35 18/11/2021

```
// 4º Jogo da Memória

#include <stdio.h>
#include <stdlib.h> // rand()
#include <time.h>    // srand(time(NULL))
#include <unistd.h> // limpa tela e sleep
int main(void)
{
    srand(time(NULL));
    int x1, x2, x3, x4;
    int n1, n2, n3, n4;
    int vidas = 3;
    int soma = 0;

    while (vidas > 0)
    {
        soma = 0;
        x1 = rand() % 51; // restos de 0 até 50
        x2 = rand() % 51; // restos de 0 até 50
        x3 = rand() % 51; // restos de 0 até 50
        x4 = rand() % 51; // restos de 0 até 50

        system("clear"); // system("cls");
        printf("MEMORIZANDO.....");

        printf("\n%d \t %d \t %d \t %d", x1, x2, x3, x4);
        printf("\n");
        sleep(5);

        system("clear"); // system("cls");
        printf("Agora é sua vez.....");

        printf("\nDigite os números apresentados na sequência correta\n\n");

        printf("Digite o 1º número: ");
        scanf("%d", &n1);

        printf("Digite o 2º número: ");
        scanf("%d", &n2);

        printf("Digite o 3º número: ");
```

```
scanf("%d", &n3);

printf("Digite o 4º número: ");
scanf("%d", &n4);

if (x1 == n1)
    soma++;
if (x2 == n2)
    soma++;
if (x3 == n3)
    soma++;
if (x4 == n4)
    soma++;
if (soma == 4)
{
    vidas = vidas + 2;
    printf("\n\nParabéns!!! Vc acertou TODOS os
números");
    printf("\nVc ganhou 2 vidas");

    printf("\nAgora, vc tem %d vidas", vidas);

    printf("\nPressione uma tecla para continuar\n");

    getchar();
    getchar();
}
if (soma == 3)
{
    vidas = vidas + 1;
    printf("\n\nParabéns!!! Vc acertou 3 números");

    printf("\nVc ganhou 1 vidas");

    printf("\nAgora, vc tem %d vidas", vidas);

    printf("\nPressione uma tecla para continuar\n");

    getchar();
    getchar();
}
if (soma == 2)
```



```

    {
        printf("\n\nVc acertou 2 números");

        printf("\no jogador não ganhará nem perderá vidas");

        printf("\nAgora, vc tem %d vidas", vidas);

        printf("\nPressione uma tecla para continuar: ");

        getchar();
        getchar();
    }
    if (soma == 1)
    {
        vidas--;
        printf("\n\nVc acertou 1 número");
        printf("\no jogador perderá 1 vida");
        printf("\nAgora, vc tem %d vidas", vidas);
        printf("\nPressione uma tecla para continuar: ");

        getchar();
        getchar();
    }
    if (soma == 0)
    {
        vidas = 0;
        printf("\n\nQue pena!!! Vc errou TODOS os números");
        printf("\nXiiiiii, vc perdeu suas vidas");
        printf("\nGAME OVER");
        printf("\nPressione uma tecla para continuar\n");

        getchar();
        getchar();
    }
} // fim while
return 0;
}

```

